

SPILLEREGLER

KRØLL PÅ TUNGA?

Hold tunga rett i munnen - i dette spillet kan du lett få krøll på tunga!

For 2 - 6 spillere fra 8 år og oppover

Innhold

112 Krøll på tunga-kort
Spilleplan
Gummi-lepper
Tidsur
Klebemerke til tidsuret
6 spillebrikker
Terning

HENSIKTENN MED SPILLET

Å først komme til enden av den kjempelange krølltunga og overleve "HOT LIPS" -runden.

FORBEREDELSE

Først limer du klistremerket fast på tidsuret.

Hver spiller velger spillebrikke og plasserer den på startfeltet, i munnen på spillplanet.

Stokk kortene og plassér dem med baksiden opp på bordet.

TIDSURET

Tidsuret har en av/på knapp (merket -/+) på toppen, og under finnes det en opptrekker for å stille inn tiden. Denne er plassert på undersiden slik at ikke spillerne skal se hvor lang tid som er igjen. I spillets gang vil spillerne ha mulighet til å stille tiden uten at de andre spillerne ser det. Dette gjøres ved at man trekker opp tiden når minus-knappen står nede. Tiden kan bli satt i hvilken som helst posisjon mellom minimum og maksimum som er markert med to små piler.

SPILLETS GANG

Den yngste spilleren begynner med å sette tiden uten at noen ser det. Spilleren til venstre for denne, kaster terningen og flytter det antall felter som terningen viser.

Det finnes tre muligheter:

SNAKK



Når spilleren lander på dette feltet, må han ta et kort fra bunken og deretter trykke på + knappen på tidsuret. Mens tiden går leser spilleren "Krøll på tunga" -kortet så fort og klart som mulig, så mange ganger som teksten tilsier.

Knappen trykkes ned så snart spilleren har snakket ferdig.

Kortet legges tilbake underst bunken.

Dersom spilleren fullfører setningen før tiden går ut, fortsetter spilleren til venstre.

Dersom tiden går ut før spilleren er ferdig, må han kaste terningen og flytte bakover det antall felter som terningen viser. Nå er det denne spillerens tur til å sette tiden på nytt uten at noen ser det. Feltet man står på telles ikke med når man flytter bakover.

Deretter fortsetter spillet med spilleren til venstre.

Dersom en spillers flytt ender på et felt hvor det står en spiller fra før, må han flytte til neste ledige felt i den retningen man flytter. Spillerne kan ikke flytte lenger tilbake enn start-feltet.

SNAKK ELLER SEND VIDERE



På dette feltet kan spilleren velge å selv trekke et kort, eller sende utfordringen til en av motspillerne. Spilleren kan ikke se på kortet før han bestemmer seg.

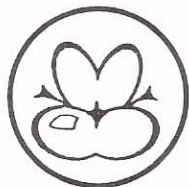
Dersom spilleren velger SNAKK, følges reglene i forrige avsnitt.

Dersom spilleren velger å utfordre en av de andre spillerne, må den spilleren som blir utfordret forsøke å lese "Krøll på tunga"-kortet før tiden går ut. Klarer spilleren dette, må spilleren som sendte kortet videre kaste terningen og flytte det antall felter bakover som terningen viser. Spillet fortsetter til venstre for denne spilleren.

Dersom spilleren ikke klarer utfordringen, må han kaste terningen og flytte bakover det antall felt som terningen viser. Spillet fortsetter så til venstre for denne spilleren.

Det er ikke alltid like lurt å sette tiden på minimum selv om spillet fortsetter med spilleren til venstre for deg. Husk at denne spilleren kan lande på et "SNAKK ELLER SEND VIDERE"-felt, og at du kan bli utfordret.

"HOT LIPS"



Dersom spilleren lander på et "HOT LIPS"-felt, settes tidsuret på maksimum, og alle spillerne gjør seg klare. Spillerne tar hvert sitt kort fra bunken uten å se på det, og legger det foran seg på bordet med baksiden opp.

Kortbunken legges midt på bordet slik at alle spillerne kan nå den, og så fort som man har lest et "Krøll på tunga"-kort, må man ta et nytt kort fra bunken, klar for en ny omgang.

Spilleren som landet på "HOT LIPS"-feltet tar gummi-leppene, setter igang tidsuret og leser sitt kort. Deretter gir han gummi-leppene til hvilken som helst av de andre spillerne, og denne leser så sitt kort. Tiden går hele tiden. Slik fortsetter man helt til tiden er ute. Spilleren som har gummi-leppene når tiden er ute, kaster terningen og flytter bakover det antall felter terningen viser. Spilleren stiller så tidsuret på nytt, og spillet fortsetter med spilleren til venstre.

VINNER AV SPILLET.

Når en spiller kommer frem til det siste "HOT LIPS"-feltet er det ny "HOT LIPS"-runde.

Dersom denne spilleren "overlever" denne runden, er spillet over, og han/hun har vunnet spillet.

Dersom spilleren ikke "overlever" må han kaste terningen og flytte det antall felter tilbake som terningen viser.

Spillet fortsetter med spilleren til venstre.

Første spiller som er på det siste "HOT LIPS"-feltet og "overlever" "HOT LIPS"-runden er altså vinner av spillet.

HUSK – INGEN JUKSING, INGEN KRANGLING OG INGEN SLOSSING!!

